

# VIDEOJOGOS

## FREI TUCK SALVA SITUAÇÃO

**TÍTULO:** «The Curse of Sherwood»

**MÁQUINA:** Spectrum

Mais um Robin dos Bosques, mas, desta vez, o herói da história não é o chefe do bando e sim o gordo Frei Tuck, que Robin e os restantes homens têm outros problemas entre mãos: trata-se de uma aventura de acção de razoável interesse, embora nada fácil de desenvolver.

As coisas não andam bem pela floresta de Sherwood, desde que ali se instalaram os seguidores do diabólico culto de Sagalla, e o mal até atinge já o bando de Robin. Um amigo de Frei Tuck, o Bispo de Derby, combina então com ele deslocar-se a Sherwood, para exorcizar o mal, mas, quando Tuck vai ao seu encontro descobre que alguém se antecipou: o bispo foi morto com uma flecha negra, na qual está enrolado um pergaminho (os

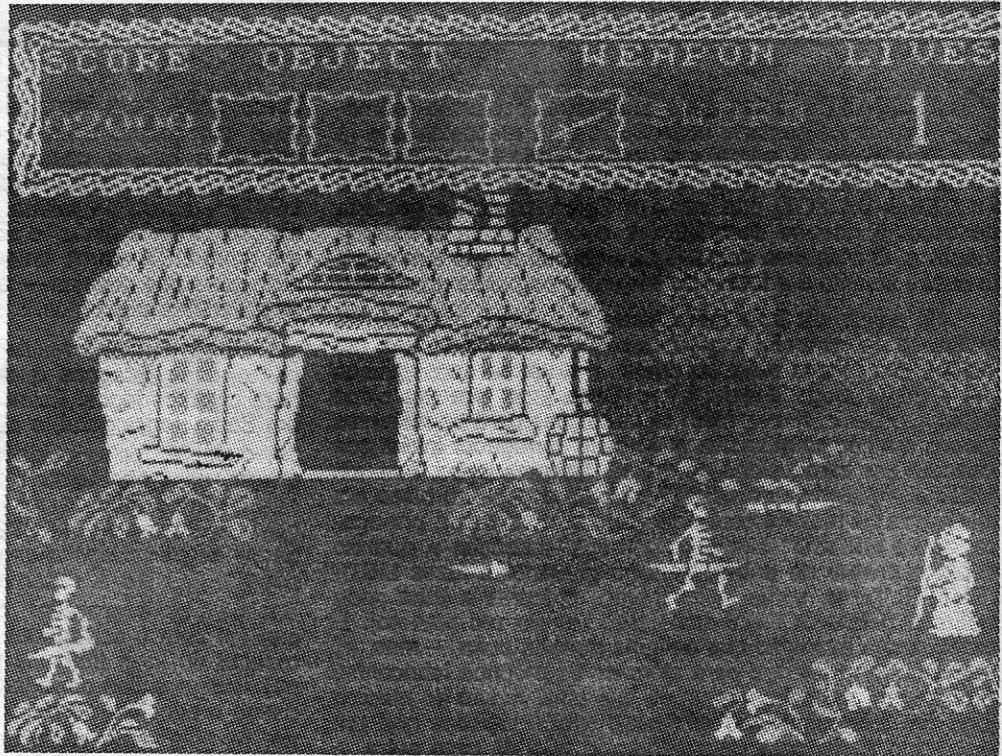
versos dão «pistas» para o andamento da aventura). Tuck está sozinho, porque o bando foi atacado pelos seguidores de Sagalla, e compete-lhe agora livrar a floresta dessas forças maléficas, armado com os objectos necessários.

A floresta está povoada de servidores dos sacerdotes de Sagalla, desde soldados a esqueletos e ogres, e encontros com essas hostes podem ser fatais para Tuck, que começa a aventura armado apenas

com uma espada. No entanto, ele pode recolher as armas dos inimigos que matou (uma de cada vez, largando a que possuía na altura), bem como objectos que estes transportem. No essencial, e além da acção do jogo, trata-se de recolher os objectos necessários para enfrentar os sacerdotes e resolver os enigmas inerentes a essa busca e recolha.

O jogo não é fácil, dizíamos, e tem alguns becos sem saída, o que complica ainda mais as coisas, mas, no geral, é agradável à vista e os gráficos, embora simples, foram bem executados.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Comprar.



## AGRICULTURA É BEM DIFÍCIL

**TÍTULO:** «Colony»

**MÁQUINA:** Spectrum

Se qualquer agricultor tivesse metade dos problemas de Colony para fazer as suas culturas e colheitas, muito provavelmente pouco ou nada conseguiria, mas, como se trata apenas de um jogo de computador, não há qualquer perigo para o nosso jantar.

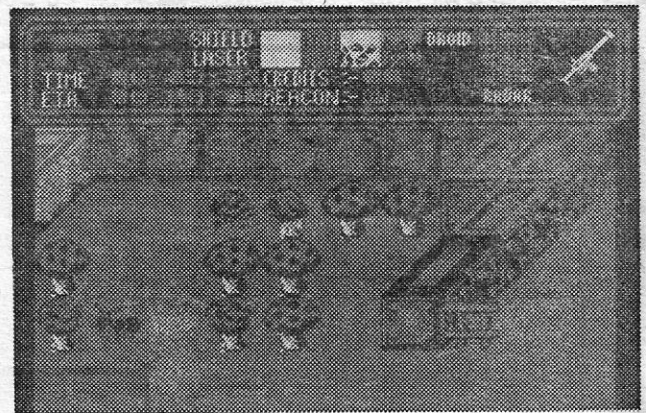
Nesta suposta colónia terrestre num planeta distante, controlamos um dróide, que tem por missão fazer as culturas, protegê-las dos bicharocos que querem comê-las e, finalmente, colher os frutos do seu trabalho.

O dróide pode carregar quatro objectos de cada vez, que retira dos armazéns (pagando por isso), e possui uma arma, com a qual pode destruir os bicharocos, mas há que ter cuidado com a energia que gasta. Os objectos que pode retirar dos armazéns são, regra geral, de utilização evidente, como arame, paus e arame

farpado, para reparar ou construir vedações, e sementes, que devem ser plantadas nas áreas verdes respectivas.

Pode acontecer que os abastecimentos da colónia estejam já um bocado em baixo, e nesse caso há que activar o radiofarol («beacon») para guiar as naves, as quais, além disso, devem ser descarregadas e os caixotes arrumados nos edifícios apropriados. Também isto gasta energia e requer créditos, pelo que será sempre melhor fazer boas colheitas.

O jogo exige uma actividade constante e o estabelecimento



de um mínimo de estratégia para lidar com os bicharocos, e acaba por tornar-se um pouco repetitivo e, portanto, cansativo.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar.

## TIRO-AO-ALVO COM NOVIDADE

**TÍTULO:** «Transmuter»

**MÁQUINA:** Spectrum

O formato de Transmuter é bem antigo, mas ainda «eficaz», com o seu «scroll» lateral e cavernas mais ou menos labirínticas, recheadas de defesas, que é necessário destruir para avançar.

O jogo tem uma história de suporte, e que é a seguinte: num futuro mais ou menos longínquo, o calor do Sol já não aquece a Terra e a humanidade é forçada a refugiar-se no interior do planeta, construindo complexas redes de galerias, cada vez mais fundas; à medida que os homens vão descendo, deixam nas galerias superiores complexos sistemas de defesa, para se protegerem de uma eventual invasão; um dia, a vida na Terra torna-se impossível e a humanidade emigra para planetas distantes, mas os sistemas de defesa permanecem; a hipótese de um dia voltarem leva os descendentes dos primeiros colonizadores a enviarem à Terra um dos seus, com a missão de destruir as defesas.

No jogo, controlamos esse personagem, tripulando uma nave equipada com um canhão e um sistema que permite transformar energia em equipamento (daí o título). A missão, portanto, é «simples»: destruir todas as armas e apanhar as unidades de energia espalhadas pelas cavernas. Quando uma destas é apanhada, podemos transformá-la, mas também se pode aguardar que haja mais, para efectuar uma transformação mais elaborada. Por meio dessas unidades de energia, podemos tornar mais potente o canhão, com quatro arranjas-se um «laser», outras fornecem um sistema de mísseis, etc.

Trata-se de um «tiro ao alvo» bastante «honesto», que talvez agrade aos apreciadores do género. Os gráficos são razoáveis, a nave manobra-se bem e, no conjunto, Transmuter entretém um bocado.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADES (1-10):** 2 e crescente  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar.

## AVENTURA EM PAISAGEM EXÓTICA

**TÍTULO:** «Kinetik»

**MÁQUINA:** Spectrum

Os «ecrãs» de Kinetik são bastante imaginativos e vistosos e o jogo desenrola-se de forma agradável, embora não seja nada fácil de levar a bom termo, exigindo bastante atenção e algum planeamento.

A acção passa-se num planeta onde as leis da física se alteram bastante, tornando por vezes imprevisível a eficácia dos comandos que transmitimos à nossa nave. A missão é percorrer todos os «screens» e apanhar os caracteres que formam a palavra latina PAX, que serão entregues no final. Como curiosidade, note-se que se ganham pontos se avançamos para a direita, mas

perdem-se se recuamos. Por outro lado, e sendo fácil perder uma nave, já que a energia desce rapidamente, ganha-se outra, se fizermos 1000 pontos (passar com a nave por água reabastece de energia, a propósito).

Isto não é tudo, e uma «caixa de comando» permite-nos seleccioná-la (teclas Q-P) e usar equipamentos que tenha-



mos apanhado no planeta (máximo de três ao mesmo tempo). Esses equipamentos são variados e facilitam bastante a missão, encontrando-se desde escudos de energia a armas especiais contra os inimigos, passando por um sistema antifísico, que contraria as circunstâncias próprias do planeta, anulando gravidade, reduzindo a fricção e repelindo

objectos, poupando ainda energia.

O jogo está bem concebido e no princípio é difícil manejar a nave, sujeita que está às estranhas leis físicas do planeta, mas, aos poucos, e com prática, as coisas compõem-se.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 9  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar.

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI

## O FOTOGRAFHO

JORGE SECO

REVELE O SEU ROLO EM 23 MINUTOS  
E RECEBA 1 ROLO GRÁTIS

LOJA 1 — PÓVOA DE SANTO ADRIÃO — ☎ 987 25 93

2675 ODIVELAS

LOJA 2 — CENTRO COMERCIAL KAUF — ☎ 982 62 45

2675 ODIVELAS

LOJA 3 — CENTRO COMERCIAL OCEANO — ☎ 982 61 45

2675 ODIVELAS



COMPRE A SUA  
MÁQUINA  
FOTOGRAFICA  
E DIGA-NOS  
COMO QUER  
PAGAR





# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

**C**OMEÇAMOS pelos mais atrasados, conforme prometíamos na semana passada, e com respostas que já tardavam. A primeira é para o *João Paulo Baptista Fernandes* (Rua dos Moinhos, lote 2-r/c dt.º — Gala 3080 FIGUEIRA DA FOZ) que tem um Spectrum 48K e gostaria de corresponder-se com leitores que possuam a mesma máquina. O problema deste leitor e de outros que têm escrito nesse sentido é a forma de introduzir os pokes nos jogos.

Na edição de 3 de Julho, já se falou nisso, mas, enfim, voltamos ao assunto, esperemos que pela última vez (ao menos nos meses mais próximos...), a ver se conseguimos dar alguma ajuda a este leitor. Cada jogo tem um bloco inicial em Basic, que contém as instruções para os restantes blocos em código-máquina, e é nesse carregador inicial que deverão ser introduzidos os pokes. Nalguns jogos, fazendo MERGE "", em vez de LOAD "", tem-se acesso ao bloco em Basic, mas a maioria está protegida. Vamos supor, por agora, que o MERGE "" funciona. Dás essa instrução e, quando o bloco acabar de entrar, paras o gravador e fazes LIST-/ENTER. Terás, então, a listagem e procuras a linha onde aparece o RANDOMIZE USR (seguido de um número). É antes dessa instrução que deverás meter o poke — mas, aí, surge outro problema: para além de os próprios fabricantes produzirem, normalmente, mais que uma versão do mesmo jogo (as alterações são mínimas), o que significa que um poke que serve para uma versão já não dá para outra, a forma como os programas são pirateados em Portugal complica ainda mais as coisas, ou seja, por vezes «abrem» o programa de tal forma que acabam por alterar instruções e, por vezes, até aspectos da estrutura do jogo.

O mais frequente, por outro lado, é não se conseguir a listagem com o MERGE "", e poderás tentar «abrir» o bloco

inicial, mas, para isso, são já necessários conhecimentos mais avançados. Uma hipótese é o bloco estar protegido com uma linha e, nesse caso, poderás tentar fazer POKE 23755,0: POKE 23756,1 (ou POKE 23733,0, antes de fazer LOAD ""), conforme referia o *João Pedro Elvas Martins*, na secção *Linha a Linha*, e se obtiveres a listagem dessa forma (com LIST, claro), tens então a possibilidade de introduzir o poke que desejas — e com as mesmas reservas quanto a versões diferentes.

Outra hipótese reside nos chamados «carregadores», ou seja, as listagens que semanalmente aqui publicamos para diversos jogos. Estas rotinas substituem o bloco inicial em Basic, regra geral, e são carregadas em vez desse bloco, ou seja: teclas cuidadosamente a rotina (que deverás gravar, para não teres o mesmo trabalho todas as vezes que quiseres meter esse jogo) e, de duas uma: se não a gravaste, fazes RUN/ENTER e pões a cassete do jogo a andar na parte logo a seguir ao bloco inicial; se gravaste, pões a cassete a rodar normalmente, quando carregar o Basic para o gravador, desligas o computador, metes a cassete com o carregador, que carregas, depois introduzes o resto do jogo (nalguns programas, e isso vem indicado nas listagens dos carregadores, mete-se a cassete do jogo desde o princípio). Depois disto, talvez o carregador funcione, porque, aqui, entra de novo o problema das versões diferentes, e é por isso que alguns leitores, de vez em quando, se queixam de que pokes e rotinas que aqui publicamos não deram para as suas versões.

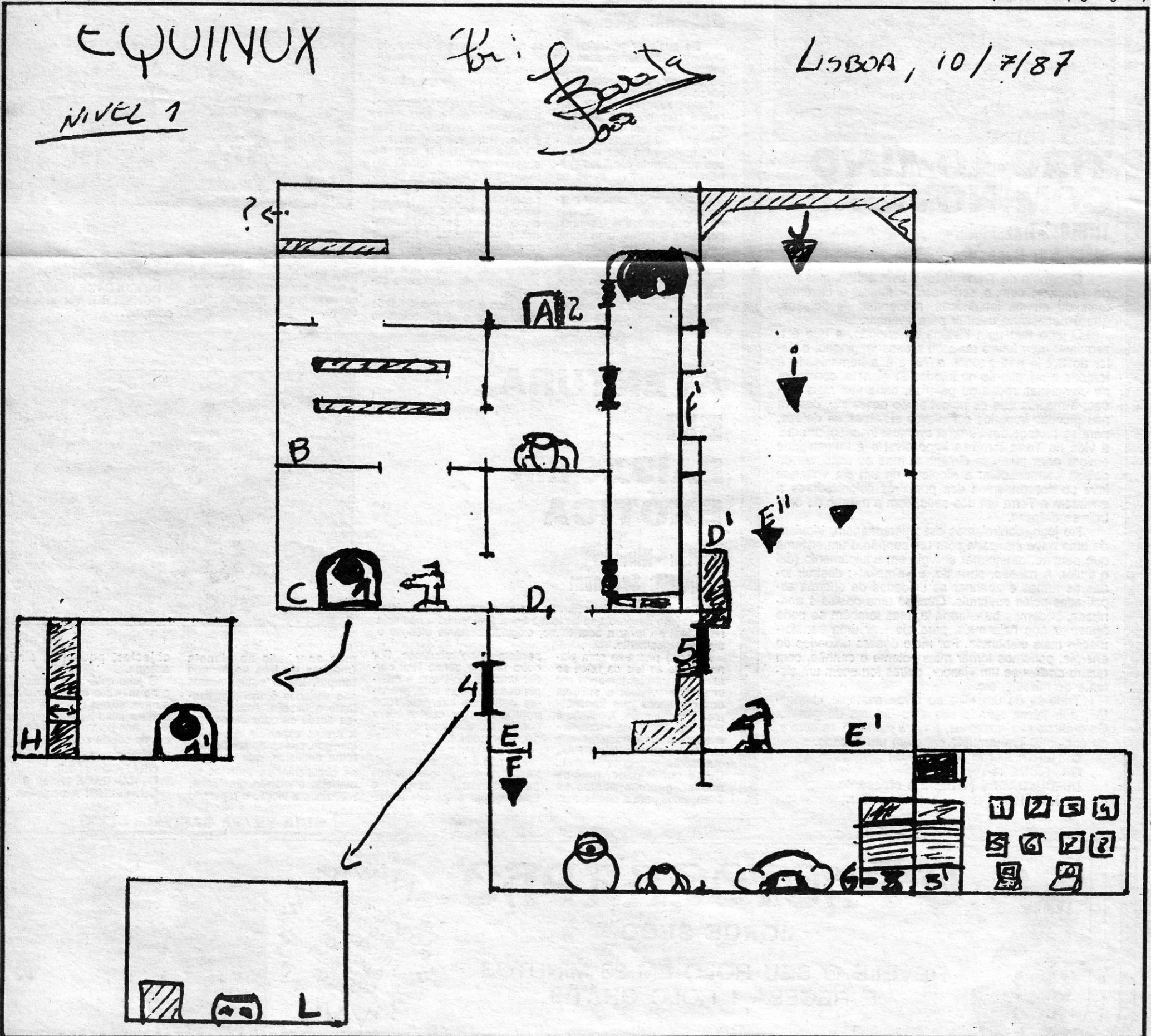
Resta uma última hipótese, mas essa é muito mais complicada e exige conhecimentos muito avançados: é ir ao código-máquina para «ver» a estrutura do programa e cal-

cular os pokes necessários. Mas, quem sabe fazer isso, não precisa das listagens e pokes que aqui publicamos.

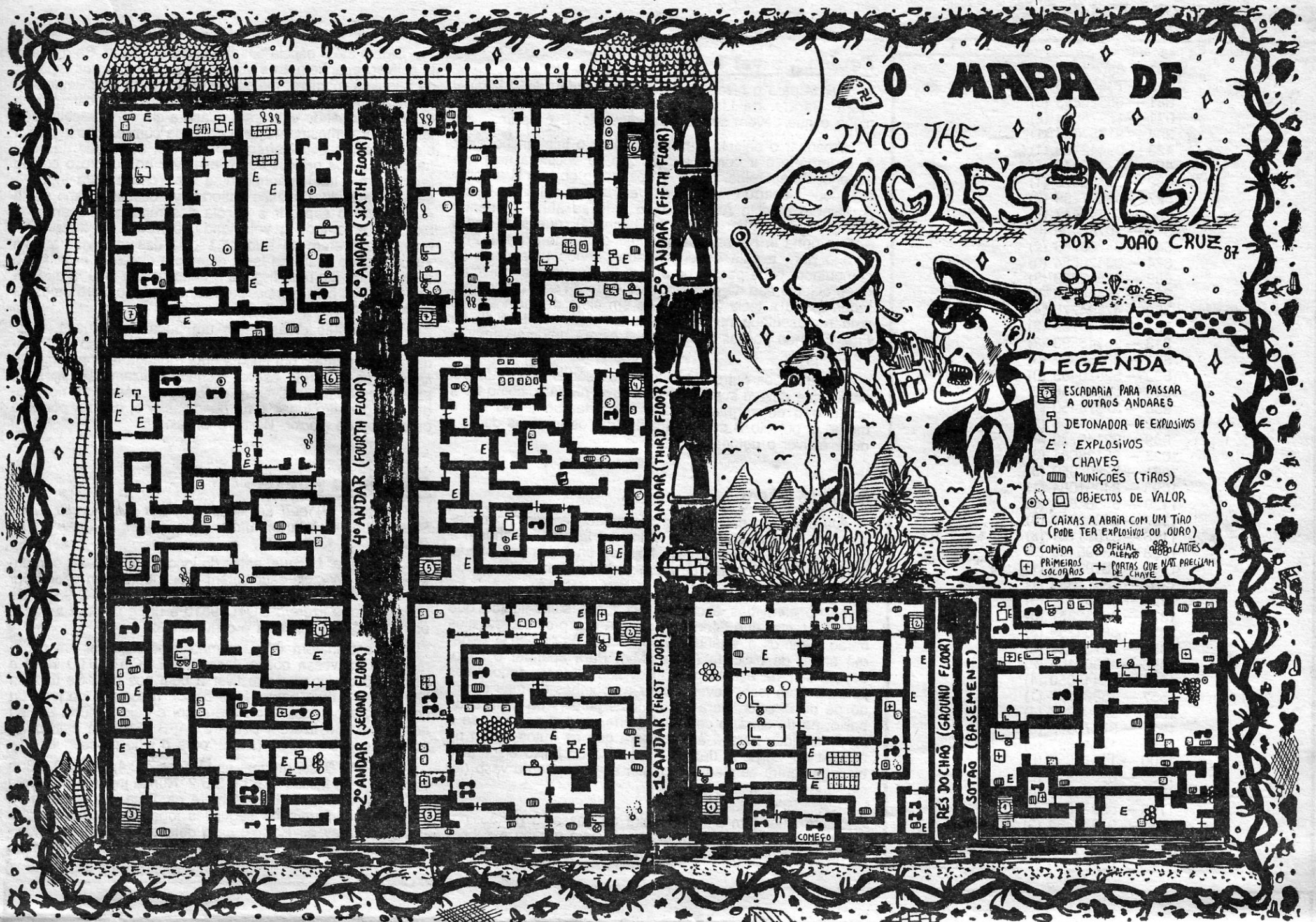
Esperemos que isto te esclareça melhor e passamos agora à carta do *Adalberto Pedro da Rocha Fabião*, de Vale da Amoreira, Baixa da Banheira, que pergunta a forma de fazer o ataque aéreo em *Bismarck* e gostaria de saber o que significam os «quadrados» com uma âncora, perto de terra. Bem, os comandos neste jogo são dados por ícones e descrever aqui o significado de todos eles é um pouco difícil (os «quadrados» que referes, por exemplo, representarão unidades ou bases navais). Por outro lado, a utilização de ícones também depende do «lado» em que jogas. Por exemplo, se escolheste comandar o *Bismarck*, só ocasionalmente saberás as posições da esquadra britânica e não tens a possibilidade de desencadear ataques aéreos. Isto só é feito, e por meio dos ícones respectivos, se escolheste o lado britânico. Se não possuis as instruções, é um bocado difícil, mas, com alguma paciência, acabarás por ir descobrindo o significado da generalidade dos ícones, acionando-os e vendo o que comandam.

O *Hélder José Martins Vicente*, do Montijo, tem dúvidas sobre o funcionamento de *Sidney Affair* e de *Sentinel*. Quanto ao primeiro, se leste atentamente o que sobre ele já foi escrito neste suplemento, não terás dificuldades de maior. No respeitante ao segundo, hoje temos uma dicas para ele, mas talvez não te cheguem, pelo que aqui vão as teclas: S/D, rodar à esquerda/direita; K/M, acima, abaixo; A, absorver energia; T,B e R «criam» árvores, rochas e robots, respectivamente; H, deslocação hiperespacial; Q, transferir. O problema em *Sentinel* é absorver energia, com a qual se podem criar coisas, tentando que a *Sentinel* e os guardiões não roubem a nossa própria energia. Para absorver energia

(Continua na pág. seguinte)







(Continuação da pág. anterior)

é preciso centrar a mira na base do bloco em que está o objecto que pretendemos ter como alvo, e a energia é precisa para fazer novos robots, «transferirmos» para o novo robot, sem esquecer de absorver a energia daquele que deixamos. De resto, lê o que escrevemos oportunamente sobre o jogo.

A Sofia Pereira de Barros (11 anos) e o Pedro Nuno Pereira de Barros (13), de Carnaxide, escreveram a mandar algum material que tiraram de outra publicação portuguesa, e assim não dá, OK? Quanto a Rebel Planet, é uma questão de se manterem atentos às dicas em Espaço de Aventura, e ajudas que publicámos para The Great Escape já devem ter contribuído para se safarem da situação (vejam os pacotes da Cruz Vermelha).

O Ricardo Manuel Gonçalves da Silva de Deus, de 12 anos, também de Carnaxide, mandou um mapa de Atic Atac, que, francamente, não está muito bom, mas, atendendo ao seu esforço, fica em espera.

O António Jorge Carvalho, de Odivelas, anda aflito para carregar a 2.ª parte de México-86, mesmo após a qualificação na 1.ª parte. Não será um problema com a tua cassete? Em princípio, devia correr tudo bem. O teu outro pedido é hoje satisfeito e, no referente ao material que mandaste, um já foi publicado várias vezes e o outro não está muito inteligível.

O Carlos Serrano e o Fernando Dias (escrevam para a morada deste último, Rua dos Lusíadas, 211-1.º Dt.º Mira-Sintra 2735 CACÉM) pedem ajudas para Turbo Esprit, Fairlight e Biggles, além de Circus e Sorderon's Shadow, e além disso mandaram algum material, incluindo um desenho do Rockman, com os códigos (Onix, Guru, Sage e Claw) e pokes que já repetimos por diversas vezes. Mas ficam estas teclas, que dão sempre jeito a quem não sabe os comandos todos:

- YIE AR KUNG-FU  
 Q — salta para a esquerda  
 W — salta para a cima  
 E — salta para a direita  
 A — anda para a esquerda  
 S — bater  
 D — anda para a direita

- Z, X e C — baixa-se  
 S+Q — murro na cara  
 S+W — salto com murro na cara  
 S+E — pontapé no queixo  
 S+A — murro na cara  
 S+D — murro na barriga  
 S+Z — esparregata  
 S+X — murro no pé  
 S+C — murro na barriga

**JUDGE DREDD**

- 1 — disparar  
 Q — salto para cima e esquerda  
 W — salto para cima  
 E — salto para cima e direita  
 D — direita  
 A — esquerda  
 Z — salto para baixo e esquerda  
 X — salto para baixo  
 C — salto para baixo e direita  
 P — heat seek  
 O — hight expl  
 I — ricochet  
 V — incendiary  
 Y — ramour prc  
 T — normal  
 ENTER — relatory  
 L — kill  
 K — warn  
 J — halt  
 N — sair do prédio

O João Pedro Elvas Martins, de Sacavém, tem visto o muito que mandou um bocado «reportado», e hoje seguem estes pokes:

- KOSMIC KANGA — POKE 36212,0  
 PSST — POKE 24983,0  
 — MUGSY — POKE 43012,0: POKE 42906,0  
 — KIREL — POKE 34963,0 (vidas inf.): POKE 43772,225 (tempos)  
 — LIGHTFORCE — POKE 40725,0  
 — WAR — POKE 38394,0  
 — SPINDIZZY — POKE 48272,201: POKE 48401,201

**Invasão de Saboteur II**

Com o Saboteur II tem sido uma verdadeira invasão, sobretudo de mapas, apesar de termos já publicado esse material. Recebemos, entretanto, algumas queixas sobre pormenores e resolvemos repetir com um dos que recentemente nos foram mandados. São seis, no total, mais precisos e bem desenhados uns, menos elaborados outros, e

acabámos por escolher o do Joaquim Lavado e do Mário Félix, do Montijo, que querem ajudas para os seguintes jogos: Spider Man, Shadowfire, Short Circuit (como se larga um objecto), Starquake, Infiltrator, além dse diversos pokes, que já demos ou tornaremos a dar.

**Dicas desenhadas e Hydrofool**

O João Paulo Neto da Cruz, da Póvoa de Varzim, continua a mandar as suas dicas desenhadas e mapas (ficou um de fora e espero que compreendas, se não «monopolizavas» o espaço para gravuras), e hoje publicamos as que podem ver nesta secção.

— HYDROFOOL — O Mário Luís Sampaio Ribeiro, de Lisboa, entre outro material, mandou também umas dicas para Hydrofool, e que são as seguintes: a ferradura mata os cavalos-marinhos, a ponta do arpão mata as baleias, as colheres matam as medusas, os tridentes, as piranhas, e as chaves servem para abrir os baús. Nos quadros em que a passagem está fechada, tem de se matar o animal que aí estiver, com a respectiva arma, para que a passagem se abra.

**Códigos de Sentinel**

O João Carvalho, de Lisboa, na carta em que mandava também material para Espaço de Aventura, fala do jogo Sentinel e diz que, achando-o extraordinário, do ponto de vista de programação, é também monótono, dado não existir qualquer diferença entre os primeiros 100 landscapes, por exemplo, e os que se seguem ao landscape 1000, julgando ele que será assim até ao 9999. Neste momento, acrescenta, já se fartou do jogo, embora tenha chegado ao landscape 1903.

Ele dá códigos para vários landscapes, indicado, entre parêntesis, o número de entries aí existentes:

- 3 — 89195248 (0)
- 4 — 14099537 (0)
- 15 — 85754839 (0)
- 30 — 69767034 (2)
- 38 — 46513289 (1)
- 40 — 86062226 (4)
- 61 — 15524414 (0)
- 74 — 45977455 (2)
- 101 — 63949077 (3)
- 129 — 79694671 (0)
- 144 — 31956489 (1)
- 161 — 18888259 (3)
- 167 — 69755377 (1)
- 195 — 73676550 (2)
- 231 — 80956936 (1)
- 256 — 42348544 (2)

(Continua na pág. seguinte)

**POKES & DICAS**

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX



# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## POKES & DICAS

(Continuação da pág. anterior)

- 292 — 65037912 (1)
- 313 — 79638266 (0)
- 341 — 69526843 (0)
- 371 — 17975594 (2)
- 394 — 91757866 (1)
- 423 — 09442788 (1)
- 452 — 57383019 (4)
- 489 — 76556075 (1)
- 527 — 49677299 (2)
- 566 — 53547417 (7)
- 615 — 50748499 (0)
- 644 — 05768788 (2)
- 674 — 88426584 (0)
- 698 — 52802259 (3)
- 735 — 75444729 (0)
- 752 — 47494776 (4)
- 787 — 73649759 (2)
- 813 — 93945593 (2)
- 851 — 98152807 (5)
- 892 — 52820405 (0)
- 916 — 68803656 (0)
- 938 — 37878450 (3)
- 972 — 19724308 (1)
- 999 — 22145770 (2)
- 1025 — 65138081 (3)
- 1061 — 82807959 (3)
- 1093 — 84051084 (1)
- 1129 — 89554564 (3)
- 1167 — 08255789 (3)
- 1196 — 97881161 (3)
- 1228 — 95495409 (3)
- 1265 — 25109443 (1)
- 1302 — 08877939 (1)
- 1322 — 83969341 (5)
- 1372 — 49159357 (3)
- 1412 — 86284765 (3)
- 1454 — 78730850 (2)
- 1496 — 49904165 (2)
- 1525 — 38445050 (4)
- 1557 — 25869687 (1)
- 1581 — 55293747 (4)
- 1621 — 37778506 (3)
- 1664 — 17446697 (4)
- 1700 — 11575855 (2)
- 1733 — 62099916 (2)
- 1771 — 78788716 (0)
- 1798 — 58979820 (3)
- 1831 — 97878464 (3)
- 1870 — 00977543 (2)
- 1903 — 47684300 (3)

### Equinox, nível 1

Dicas para o nível 1 de *Equinox* mandou João Manuel Baeta Barata, de Lisboa, acompanhadas do respectivo mapa e que devem ser por ele seguidas. E é assim:

Apanhar o objecto F e levá-lo para o teletransportador 1, aí largá-lo e ir contra a bola que se encontra na parte superior do aparelho. Em 1' ir apanhar o objecto H e voltar a 1, depois usar o objecto em 2, entrar e apanhar o objecto A. Usar o objecto A na porta 5, que se abre. Já dentro dessa sala, apanhar o objecto J (chave), que serve para abrir a porta 4. Nessa sala apanhar o objecto L (tecla 2) e levá-lo para a sala do computador; sendo uma peça do computador pode passar de 3 para 3', já que com qualquer outro objecto não dá para entrar. Dentro da sala do computador, tendo a tecla 2, ponha-se em cima da tecla 2, que está representada no «écran», e carregue no Use ou no Fire. Quando passar de 3' para 3 estará automaticamente no nível 2.

Quanto aos outros objectos não usados, João Manuel pensa que devem ser precisos noutros níveis e, como no 2 ainda não conseguiu explorar tudo, também não faz o mapa. O objecto B serve para destruir os inimigos da sala onde estiver o detonador.

### Back to Skool

Já uma vez, pelo menos, demos aqui as dicas completas para *Back to Skool*, mas inúmeros leitores continuam a pedi-las e por isso aqui vão hoje as enviadas por Miguel Eduardo Paes Dâmaso de Moraes, de Lisboa:

Apanhar a bisnaga e as bombas, disparar contra as taças no cimo das escadas; das taças sairá líquido que deverão tentar que acerte na cabeça dos professores; eles darão números e, quando tiverem todos os números, poderão andar de bicicleta (tecla «M»). Para apanhar o sapo, devem sair da escola pela «Revision Library», indo pelas janelas. Para isso, devem largar as bombas de mau cheiro ao pé do director, para ele abrir as janelas de cima e de baixo; na de cima, e com ela aberta, devem encostar-se e atirar fisgadas para a árvore, para que os frutos caiam na cabeça do vigilante, depois ir à janela de baixo disparar a bisnaga contra as plantas e meter-se em cima do vaso (tecla «L» ou «J»).

Este leitor tem outra maneira de passar o portão: ponham-se à distância certa, disparem para o vaso e subam da mesma maneira como escaparam das janelas da escola.

Sigam até à escola das raparigas e entrem. Se o sherry lá estiver, apanhem-no e voltem para a escola dos rapazes da seguinte maneira: metam-se na bicicleta (inicialmente já a deviam ter lá posto), andar nela ao máximo e carregar na tecla «Q», quando estiverem quase a chegar à escola. Voltar a fazer o mesmo na taça de água com o sherry, pois a bisnaga agora está carregada com ele, acertando de novo na cabeça dos professores e escrever no quadro o código (agora em letras), ganhando-se uma chave para irmos à sala ao lado do «Science Laboratory» buscar o sapo (tecla «C»). Com o sapo, ir à escola das raparigas, apanhar a bicicleta e, a toda a velocidade, carregar na tecla «Q»; quando estiverem na sala da escola das raparigas teclarem «L» e o sapo ficará na taça; quando a directora estiver sob a taça, atirar-lhe uma fisgada e outra para a taça; a directora desmaiará com o sapo; para concluir, ir ao cofre da escola dos rapazes e teclar «L».

Bem, estas dicas estão um bocado confusas, mas, mesmo assim, talvez ajudem alguém. Além disso ele mandou estes truques: um beijo a uma rapariga faz perder 1000 lines e, se o portão estiver fechado e fizermos o mesmo, passamos. Quando tiverem os códigos, escrevam no quadro, em primeiro lugar, o de *headmaster* e, depois, por esta ordem, os de *Rockit*, *Whidit* e *Creak*.

### Duas para futebol

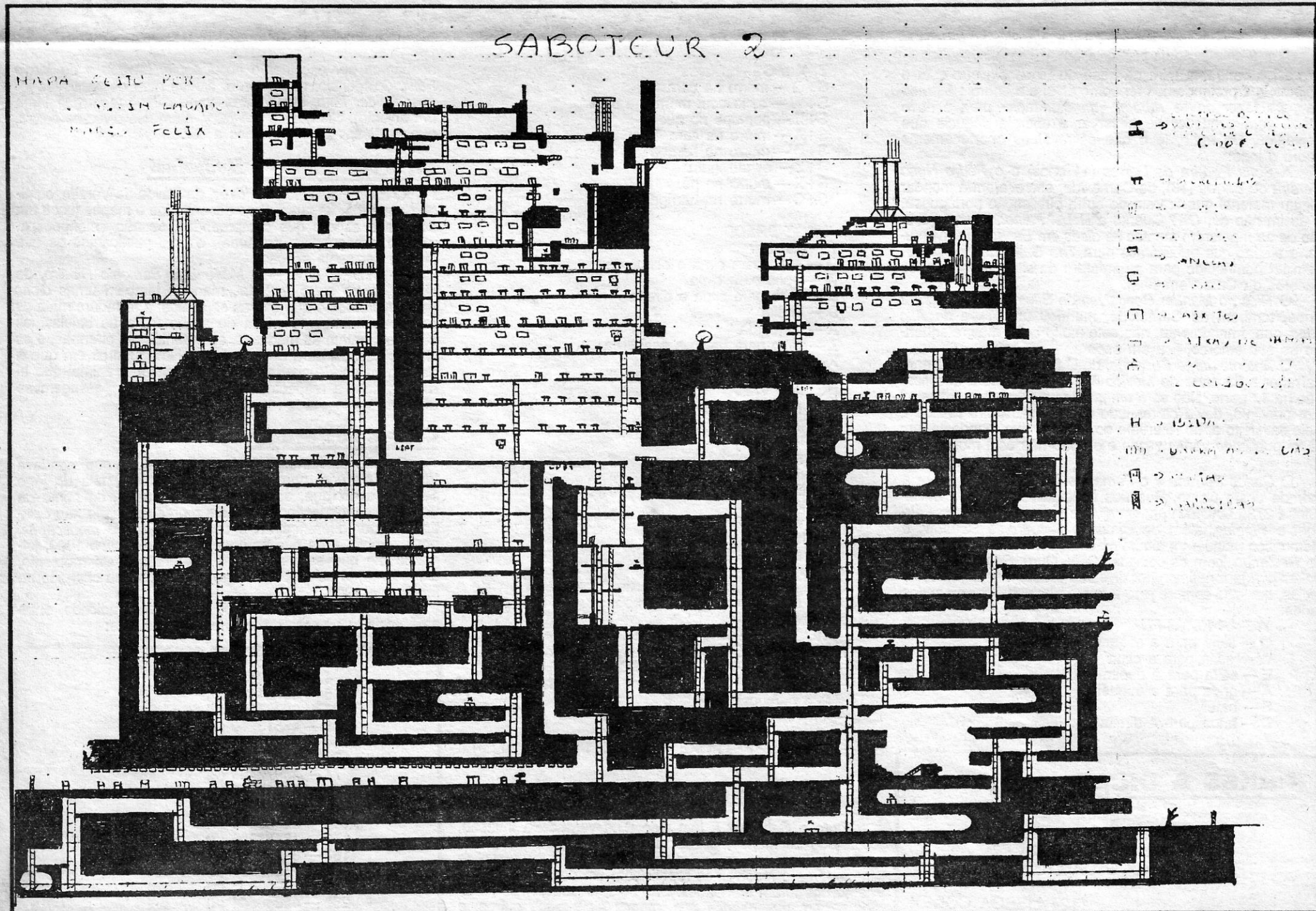
Leitores (?) que se identificam por *Microjungle II*, de Mosca, mandaram dicas para *Super League* e *The Boss*.

Em *Super League*, antes do jogo o computador pergunta «R» ou «W». Se escolherem «R» e perderem o jogo por 10, façam BREAK/CAPS SHIFT e, depois, GOTO 9810. De cada vez que fizerem GOTO 9810 é um golo para a vossa equipa e quem o marca é o número 4.

Se escolherem «W», quando a bola estiver em andamento e na vossa posse, façam BREAK e GOTO 9810 e será golo do jogador que tiver a bola nos pés. Se fizerem GOTO 9810 num pontapé de baliza, recomeço do jogo ou com a bola na posse do adversário, o golo será da equipa adversária. Se fizerem BREAK/CAPS e a bola estiver no adversário, teclarem CONTINUE, para o jogo prosseguir.

Em *The Boss*, utilizem as táticas 4-2-4; 3-3-4; 3-4-3; e raramente as táticas 4-3-3 e 3-5-2. Nunca joguem com uma tática defensiva. Entrem sempre na Taça. Escolham a 2.ª divisão e comprem os seguintes jogadores: para guarda-redes, Varney ou Hollins; para defesas, Saunders, Anderson, Carr, Feltman, Marriot, Tuckwell; para o meio-campo

(Continua na pág. seguinte)





ESTE É UM DOS SOLDADOS DO EXÉRCITO "CAPITAL ARMY", QUE SE DEDICAM A BUSCA DE POKES & DICAS PARA A SUA CENTRAL, O "JORNAL A CAPITAL".



JOÃO CRUZ 1987

**COBRA**

QUANDO ESTIVEREM A SER ATACADOS, CARREGUEM NA TECLA DE PAUSE QUE VOCÊS DEFINIRAM E NAS DE MOVIMENTOS; E VERÃO COMO É FÁCIL EVITAR OS PERIGOS.

**BARBARIAN**

NA PARTE DE PROVA, NO FINAL DO SÉTIMO NÍVEL, APÓS TEREM DERROTADO TODOS OS GUARDAS ATÉ AÍ, APARECERÁ O FEITICEIRO. QUANDO ELE LANÇAR A PRIMEIRA BOLA DE FOGO, SALTEM-NA E DE SEGUÍDA ROLEM CONTRA ELE. COM ISTO ACABARÁ A PROVA.



O EXÉRCITO "CAPITAL ARMY" TEM ESTADO EM INTENSA ACTIVIDADE EM TODOS OS TERMINAIS NA ESPANTOSA CAÇA AOS POKES & DICAS. PORTANTO AGUARDEM POR MUITO MAIS, POIS A CAÇA É MUITO VASTA E FÉRTIL.

JOÃO CRUZ 1987

**NIGHTMARE RALLY**

SE CARREGAREM NAS TECLAS "SYMBOL SHIFT" E "G" AO COMEÇAR CADA NÍVEL, O CARRO MOVER-SE-Á SOZINHO E PASSARÁ TODOS OS NÍVEIS DO JOGO.

**SPACE HARRIER**

ESCOLHAM NORMALMENTE AS VOSSAS TECLAS DE JOGO E QUANDO VOLTAREM OUTRA VEZ AO MENU ESCRIVAM CHEAT3FB69, E TERÃO VIDAS INFINITAS.

**STAINLESS STEEL**

PARA FICAREM COM TUDO INVENGIVEL, EXCEPTO OS ESCUDOS DE PROTEÇÃO, CARREGUEM NAS SEGUINTE TECLAS QUANDO ESTIVEREM A JOGAR... "A", "L", "I", "K" e "ENTER".

**ARMY MOVES**

JÁ DEVEM SABER, MAS FICA AQUI REGISTADO, O CÓDIGO PARA A SEGUNDA PARTE DO JOGO...27351.

**HIGHLANDER**

PARA DERROTAR O VOSSO OPILENTE SEMPRE QUE QUÍJEREM, BASTA AJELHAREM-SE E GOLPEAREM, ATÉ QUE, QUANDO O OPILENTE VÓS GOLPEAR, DIMINUIRA A ENERGIA DELE E NAS A VOSSA.

ESTE É UM DOS SOLDADOS DO EXÉRCITO "CAPITAL ARMY", QUE SE DEDICAM A BUSCA DE POKES & DICAS PARA A SUA CENTRAL, O "JORNAL A CAPITAL".



JOÃO CRUZ 1987

**ARKANOID**

QUANDO FOR PARA COLOCAR O NOME NA TABELA DE RECORDES, ESCRIVA "PBRANK" E DEPOIS COMECE O JOGO NORMALMENTE. UMA MENSAGEM DIZENDO "SPACE TO CHEAT" APARECERÁ SE CARREGAR NA TECLA SPACE DE SEGUÍDA, O JOGO COMEÇARÁ NO LOCAL ONDE O JOGADOR PERDEU. SE NÃO CARREGAR NO SPACE, O JOGO COMEÇARÁ NO PRIMEIRO ECRAN, COMO DE COSTUME.

**BREKTHRU**

PARA COMPLETAR O JOGO, TODO O QUE DEVEM FAZER É PREMIR SEMPRE A TECLA SPACE, ENQUANTO JOGAM. O VOSSO VEÍCULO SALTARÁ TODO E TUDO ATÉ O JOGO ESTAR COMPLETO.

**INTO THE EAGLE'S NEST**

QUANDO FOR PARA COLOCAR O NOME NA TABELA DE RECORDES MEDIANTE AS SUAS NECESSIDADES ESCRIVA UM DOS SEGUINTE CÓDIGOS: DAS CHT - VIDAS INFINITAS DAS NME - SEM INIMIGOS DAS MAP - PARA MODO DE PMA MAP OFF - PARA RETIAR, A OPÇÃO ANTERIOR.



THE MARIO BROS PARA ACABAR COM TODOS OS NIVOS OPILENTE E ASSIM PASSAR DE NÍVEL, BASTA COLOCARMO-NOS NA PLATAFORMA POR BAIXO DO CANO SUPERIOR DIREITO E PREMIR A TECLA CORRESPONDENTE AO SALTO.

ESTES JOGOS FORAM AS PRIMEIRAS VÍTIMAS DO EXÉRCITO "CAPITAL ARMY", MAS AINDA HÁ MUITAS MAIS... ENTÃO, ATÉ À PRÓXIMA!

JOÃO CRUZ 1987

(Continuação da pág. anterior)

ou avançados, Burton, Speary, Baxter, Warnock, Gamage, Bailey, Cuthbert e Lees.

Se ganharem o campeonato, façam GOTO 8023 e vão às competições europeias e passam para a divisão seguinte.

Estes leitores queriam dicas para o 3.º nível de Goonies, e contactar alguém que tenha o programa que permite fazer LOAD dos programas gravados em double speed para o Omnicopy II. Escrevam-lhes para Rua Bento de Jesus Caraça, 71-1.º — 1885 Moscavide.

**Carregadores e pokes**

E chegamos ao fim, por esta semana, com um suprimento de pokes e carregadores, começando pelos que mandou Baeta Barata, já atrás referido:

- BOBBY BEARING — POKE 29688, 175
- MOVIE — POKE 64788, 195
- STAINLESS STEEL — uma vez mais o truque, desta vez com LOAD «LOIS» para carregar, em vez de LOAD "", e dará vidas infinitas
- LAP OF THE GODS
- 10 REM Lap
- 20 CLEAR 28999 : LOAD "" CODE : POKE 47039, 201 : RANDOMIZE USR 47000
- 30 POKE 53790, 201 : REM não há descida de energia
- 40 RANDOMIZE USR 57680

João Pedro Oliveira da Silva Simão Peralta, de 16 anos, de Lourel, mandou carregadores para as duas partes de:

- ARMY MOVES (vidas infinitas)
- 10 FOR N = 23296 TO 23380
- 20 READ A : POKE N, A : NEXT N
- 30 DATA 175, 221, 33, 0, 0, 17, 0, 55, 205, 86, 5
- 40 DATA 62, 255, 221, 33, 216, 96, 17, 193, 131, 55, 205, 86, 5
- 50 DATA 175, 221, 33, 0, 0, 17, 0, 55, 205, 86, 5
- 60 DATA 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 251, 14, 55, 205, 86, 5, 205, 254, 96
- 70 DATA 175, 50, 71, 213, 221, 33, 0, 0, 17, 17, 0, 55, 205, 86, 5

80 DATA 62, 255, 221, 33, 80, 64, 17, 176, 7, 55, 205, 86, 5, 218, 1, 97, 205

90 PRINT «Elimine as linhas: 10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90; 100 e depois faça RUN e ponha o jogo a partir do SCREEN inclusive»

100 STOP  
110 CLEAR 24791  
120 LOAD "" SCREEN \$ : RANDOMIZE USR 23296

Para a segunda parte façam o seguinte:

- 10 CLEAR 30000
- 20 FOR N = 23296 TO 23332
- 30 DATA 62, 255, 221, 33, 96, 121, 17, 180, 133, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 10, 210, 205, 142, 2, 40, 251, 62, 255, 221, 33, 96, 121, 17, 180, 133, 205, 194, 4, 205, 0, 0
- 40 PRINT «Ponha a 2.ª parte e depois prima 2 teclas para gravar já com vidas infinitas
- 50 RANDOMIZE USR 23296

O nosso já conhecido Jorge Simão, de Almada, mandou o screen de Arkanoid e pokes e rotinas para este jogo. Ora vejiam:

- POKE 38661, N — N é o número de níveis que se joga para chegar ao último nível, ou seja a cara do homem. Inicialmente é 33. Ex.: se N = 2 basta jogar o primeiro nível para chegar ao nível 33.
- POKE 38442, 0 : POKE 38443, 0 : POKE 33444, 0 — continuar o jogo anterior. Ex.: Se perdermos no nível 5, no jogo seguinte começa-se logo no nível 6.
- POKE 33702, 0 — vidas infinitas

A rotina seguinte serve para pôr bónus em todos os tijolos, excluindo os torrados, cinzentos e os tijolos que já têm bonus.

- 10 INPUT A : LET X = 24311
  - 20 FOR F = X TO X + 179 : IF PEEK F > 8 AND PEEK F < 16 THEN POKE F, PEEK F + A
  - 30 NEXT F
  - 40 IF X < 30108 THEN LET X = X + 187 GO TO 20
- Se o bónus pretendido for: (5) A = 16, (C) A = 32; (E) A = 48, (D) A = 64; (B) A = 80; (L) A = 96; (P) A = 112

A rotina seguinte faz com que os tijolos cinzentos precisem apenas de um toque para se destruírem.

10 FOR F = 60244 TO 60323 : INPUT X : POKE F, X : NEXT F

Introduzir os seguintes números:

112, 0, 136, 0, 136, 0, 136, 0, 112, 0, 56, 0, 68, 0, 68, 0, 68, 0, 56, 0, 28, 0, 34, 0, 34, 0, 34, 0, 28, 0, 14, 0, 17, 0, 17, 0, 17, 0, 14, 0, 7, 0, 8, 128, 8, 128, 8, 128, 7, 0, 3, 128, 4, 64, 4, 64, 4, 64, 3, 128, 1, 192, 2, 32, 2, 32, 2, 32, 1, 192, 0, 224, 1, 16, 1, 16, 1, 16, 0, 224

A rotina anterior serve para mudar a bola do Arkanoid. Luís Rodrigues, do Estoril, mandou também bastante material, e designadamente:

- KNUCKLE BUSTERS — Fazer MERGE "" e introduzir 35 POKE 35991, 0
- CLASSIC MUNCHER — Fazer MERGE "" e introduzir 65 POKE 30532, 0
- CYROX
- 10 REM CYROX
- 20 CLEAR 30000
- 30 LOAD "" CODE
- 40 POKE 50187, 0
- HOWARD THE DUCK
- 20 CLEAR 24575
- 30 LOAD "" CODE
- 40 POKE 65076, 91
- 50 FOR F = 23544 TO 23550
- 60 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 70 RANDOMIZE USR 65024
- 80 DATA 175, 50, 125, 223, 195
- 90 DATA 248, 192

- CRYSTAL CASTLES — POKE 63733, 0
- HENRY'S HOARD — POKE 35614, 0
- BRAINACHE — POKE 28064, 0
- PUNCHY — POKE 45632, 0
- BALL — POKE 49483, 0 (tempo) : POKE 49168, 0 (vidas)
- PARABOLA — POKE 38303, 0
- ENDURO RACER — POKE 43542, 0 e POKE 43643, 0 (tempo)
- THRUST II — POKE 34200, 0
- IMPOSSABALL — POKE 37706, 0 (tempo) : POKE 41185, 0 (vidas)
- EXPRESS RAIDER — POKE 61100, 0 (tempo) : POKE 60154, 0 (vidas) : POKE 60503, 0 (energia)



